

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sebagai bentuk standarisasi dalam mencari perbandingan dan memperkuat teori yang di gunakan dalam penelitian yang di lakukan. Beberapa penelitian terdahulu yang judul tidak memiliki kesamaan, akan tetapi ada bahan kajian pada penelitian yang memiliki teori yang sama untuk memperkuat teori yang berhubungan. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang di lakukan dalam bentuk jurnal.

Gani Abdel Majed (2013) melakukan penelitian dengan judul "pengaruh sistem pengendalian manajemendan implementasi manjemen kualitas terhadap kinerja perusahaan". Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan regresi linear berganda. Penilitian bertujuan menguji pengaruh sistem pengendalian manajemen terhadap kinerja perusahaan dan berpengaruh implementasi manajemen kualitas terhadap kinerja perusahaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; 1) Sistem Pengendalian Manajemen berpegaruh positif terhadap kinerja perusahaan, 2) Implementasi Manajemen Kualitas tidak berpengaruh terhadap kinerja perusahaan.

Faisal Djakarta (2013) melaukukan penelitian "pengaruh sistem pengendalian manajemen terhadap kinerja perusahaan pada PT. PLN (Persero) cabang Gorontalo". Metode analisis yang digunakan regresi linear sederhana untuk mengetahui apakah SPM berpengaruh terhadap kinerja perusahaan.

Rani Dwi Yuniawati (2003, Surabaya) meneliti tentang pengaruh interaksi antara *total quality management* dengan sistem pengukuran kinerja dan sistem penghargaan terhadap kinerja manajerial, studi empiris pada PT.Telkom Divre V Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survey dan kuesioner. Responden adalah senior manajer dan staff dengan sampel berjumlah 54 orang dari total populasi 90 orang. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis adalah regresi linier berganda. Hasil penelitian menyatakan bahwa interaksi sistem penghargaan dengan *total quality management (TQM)*

Haridian Yuliatha Rakhmawati (2011, Surabaya) meneliti tentang pengaruh *total quality management*, sistem penghargaan dan sistem akuntansi manajemen terhadap kinerja manajerial pada PT.Inbisco Niagatama Semesta (Mayora Indah Tbk.Group) Jakarta. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara menyebarkan kuesioner yang menggunakan pengukuran dengan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak

semua variable yang diujikan menunjukkan pengaruh signifikan.

Irena Puspita Suryani, Moch.Dzulkirom AR, Dwiatmanto (2015) melakukan penelitian dengan judul "analisis audit operasional untuk menilai efisiensi, dan efektivitas dan ekonomisasi bagian produksi (studi pada PT. Sindu Amiritha Pasuruan)". Metode analisis yang digunakan deskriptif dengan melakukan pendekatan kualitatif untuk mengetahui penerapan audit operasional pada PT.Sindu Amiritha Pasuruan.

2.2 Tinjauan Umum

2.2.1. Sistem

Sistem adalah sekelompok komponen dan elemen yang digabungkan menjadi satu untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem berasal dari bahasa Latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*systema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. (Simangunsong, A.,2018).

2.2.2. Aplikasi

Menurut Rachmad Hakim S (2018), Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur *Windows* &, permainan (*game*), dan sebagainya.

2.2.3. Website

Menurut Batubara (2015:17) *website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* yang lainnya disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

2.2.4. Flowchart

Flowchartt adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan *flowchart* akan memudahkan pengguna

melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu *flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek. *Flowchart* membantu memahami urutan-urutan logika yang rumit dan panjang. *Flowchart* membantu mengkomunikasikan jalannya program ke orang lain (bukan pemrogram) akan lebih mudah (Santoso, 2017:86).

2.2 Teori Program

2.3.1 *Hyper Text Markup Language (HTML)*

HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language* yaitu bahasa standar *website* yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*Word Wide Web Consortium*) berupa *tag-tag* yang menyusun setiap elemen dari *website*. HTML berperan sebagai penyusun struktur halaman *website* yang menempatkan setiap elemen *website* sesuai *layout* yang diinginkan. HTML biasanya disimpan dalam sebuah *file* berekstensi *.html*. Untuk mengetikkan *script* HTML dapat menggunakan *text editor* seperti *Notepad* sebagai paling bentuk sederhana atau *text editor* khusus yang dapat mengenali setiap unsur *script* HTML dan menampilkannya dengan warna yang berbeda sehingga mudah dibaca, seperti *Notepad++*, *Sublime Text*, dan masih banyak lagi aplikasi lain yang sejenis (Abdulloh, 2018:7).

HTML singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, yaitu *script* yang berupa *tag-tag* untuk membuat dan mengatur struktur *website*. Beberapa tugas utama HTML dalam membangun *website* diantaranya sebagai berikut:

- a) Menentukan *layout website*.
- b) Memformat *text* dasar seperti pengaturan paragraf, dan format *font*.
- c) Membuat *list*.
- d) Membuat tabel.
- e) Menyisipkan gambar, video, dan audio.
- f) Membuat *link*.
- g) Membuat formulir (Josi, 2017:51-52).

2.3.2 *Cascading Style Sheets (CSS)*

CCS adalah singkatan dari *Cascading Style Sheet* yaitu dokumen *website* yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai *property* yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan. Sebagian orang menganggap CSS bukan termasuk salah satu bahasa pemrograman karena memang strukturnya sederhana, hanya

berupa kumpulan-kumpulan aturan yang mengatur *style* elemen HTML.

Cara kerja CSS dalam memodifikasi HTML dengan memilih elemen HTML yang akan diatur kemudian memberikan *property* yang sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Dalam memberikan aturan pada elemen HTML, *script* CSS terdiri dari atas 3 bagian yaitu *selector* untuk memilih elemen yang akan diberi aturan, *property* yang merupakan aturan yang diberikan dan *value* sebagai nilai dari aturan yang diberikan (Abdulloh, 2018:45).

2.3.3 *JavaScript (JS)*

JavaScript merupakan bahasa pemrograman *website* yang pemrosesnya dilakukan di sisi *client*. Karena berjalan disisi *client*, *JavaScript* dapat dijalankan hanya dengan menggunakan *browser*. Berbeda dengan *PHP* yang bekerja disisi *server*, untuk menjalankan *script JavaScript* tidak memerlukan *refresh* pada *browser*. *JavaScript* biasanya dijalankan ketika ada *event* tertentu yang terjadi pada halaman *website*. Baik *event* yang dilakukan oleh *user*, maupun *event* yang terjadi karena adanya perubahan pada halaman *website* (Abdulloh, 2018:193).

2.3.4 *JQuery*

JQuery merupakan salah satu dari sekian banyak *JavaScript library*, yaitu kumpulan fungsi *JavaScript* yang siap pakai, sehingga mempermudah dan mempercepat dalam membuat kode *JavaScript* (Abdulloh, 2018:233).

JQuery adalah kumpulan fungsi-fungsi *JavaScript* yang sudah dibentuk sebagai suatu objek. Sehingga penggunaan *jQuery* ini bisa dikategorikan sebagai suatu *library* yang nantinya kita hanya perlu menggunakan fungsi-fungsi di dalam *library* tersebut.

2.3.5 *MySQL*

MySQL merupakan sebuah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang bersifat *open-source*. Perangkat lunak *database* pada umumnya disandingkan dengan bahasa pemrograman *server web* seperti PHP atau JSP. MySQL (*My Structured Query Language*) adalah sebuah program pembuat dan pengelola *database* atau yang sering disebut dengan DBMS (*Database Management System*), sifat DBMS ini ialah *open-source* (Josi, 2017:52).

Menurut Arief dalam jurnal yang ditulis oleh Ibrahim dan Ambarita (2018:13)

“MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengolahan datanya”.

Salah satu keunggulan MySQL adalah kemudahan penggunaan dan pengelolaannya, untuk mengakses *database* MySQL dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai MySQL *client*. Selain menggunakan MySQL *client* bawaan berbasis *command line*, saat ini banyak sekali *tools* yang dikembangkan oleh pihak ketiga untuk mempermudah pengelolaan *database* MySQL (Solichin, 2016:135).

2.3.6 XAMPP

Menurut Heriyanto dalam jurnal yang ditulis oleh Josi (2017:52) menjelaskan bahwa, “Xampp adalah sebuah aplikasi yang dapat menjadikan komputer kita menjadi sebuah *server*. Kegunaan xampp yaitu untuk membuat jaringan lokal sendiri dalam artian kita dapat membuat *website* secara *offline* untuk masa coba-coba di komputer sendiri. Disebut *server* karena dalam hal ini komputer yang akan kita pakai harus memberikan pelayanan untuk mengakses *web*, untuk itu komputer kita harus menjadi *server*”.

Menurut Hidayatullah (2017:125) XAMPP banyak digunakan sistem operasi seperti Windows, Linux, Mac dan Solaris sehingga tidak masalah ketika berpindah-pindah sistem operasi. Kata XAMPP sendiri berasal dari:

- X yang berarti *cross platform* karena XAMPP bisa dijalankan di windows, Linux, Mac, dsb.
- A yang artinya *Apache* sebagai *web server*-nya.
- M yang berarti MySQL sebagai *Database Management System (DBMS)*-nya.
- PP yang berarti PHP dan *Perl* sebagai bahasa yang didukung.

2.3.7 PHPMysqlAdmin

PHPMyAdmin adalah sebuah perangkat lunak bebas (*open-source*) yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menangani administrasi *database* MySQL melalui jaringan lokal maupun *internet*. *PHPmyAdmin* mendukung berbagai operasi MySQL. Diantaranya (mengelola basis data, tabel-tabel, *fields*, relasi (*relations*), indeks, pengguna (*user*), perijinan (*permissions*), dan lain-lain) (Rozaq, dkk, 2015:11).

2.3.8 Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) adalah kode editor yang bersifat *open-source* untuk pengembangan dan *debugging* aplikasi *cloud* dan situs *web modern* yang tersedia secara gratis di Linux, OS X dan Windows. VS Code mendukung lebih dari 30 bahasa pemrograman, *markup* dan *database* yang berbeda, beberapa di antaranya adalah PHP, HTML, CSS dan SQL (Gamma, 2016:5).

2.3.9 Framework

Framework merupakan kumpulan fungsi–fungsi/prosedur–prosedur dan *class-class* untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang *programmer*, tanpa harus membuat fungsi atau *class* dari awal (Supardi dan Hermawan, 2018:2).

2.3.10 Bootstrap

Bootstrap merupakan salah satu *framework* CSS yang paling populer dari sekian banyak *framework* CSS yang ada. *Bootstrap* memungkinkan desain sebuah *website* menjadi *responsive* sehingga dapat dilihat dari berbagai macam ukuran *device* dengan tampilan tetap menarik. *Bootstrap* juga membuat proses pengaturan desain menjadi lebih cepat karena tidak perlu lagi banyak menulis CSS, bahkan hampir tidak perlu, kecuali memerlukan pengaturan desain yang berbeda dengan *style bootstrap*. *Bootstrap* telah didukung oleh hampir semua *browser* baik pada *desktop* maupun *mobile* (Abdulloh, 2018:261).

2.3.11 CodeIgniter

CodeIgniter adalah aplikasi *open-source* yang berupa *framework* dengan model MVC (*Model, View, Controller*) untuk membangun *website* dinamis dengan menggunakan PHP. *CodeIgniter* memudahkan pengembang (*developer*) untuk membuat aplikasi *web* dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal (Supardi dan Hermawan, 2018:2).